

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BERBASIS KARAKTER PADA KOMPETENSI DASAR MENDESKRIPSIKAN BAGIAN-BAGIAN BANGUNAN GEDUNG SISWA KELAS X TKK SMKN 3 BOYOLANGU TULUNGAGUNG

Sri Umami ¹, Nanik Estidarsani ²

¹ Mahasiswa SI Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya
ummy.elkhumayra24@gmail.com

² Dosen Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Produk perangkat pembelajaran meliputi silabus, RPP, LKS, dan lembar penilaian di SMKN 3 Boyolangu Tulungagung secara *by design* cenderung belum mengintegrasikan pendidikan karakter. Oleh karena itu, perlu dikembangkan perangkat pembelajaran yang dapat menumbuhkan dan melatihkan karakter siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui a) kelayakan perangkat pembelajaran berbasis karakter yang telah dikembangkan, b) keterlaksanaan proses pembelajaran pada penerapan perangkat pembelajaran berbasis karakter yang telah dikembangkan, dan c) tingkat keberhasilan belajar siswa dengan diterapkannya perangkat pembelajaran berbasis karakter tersebut

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*R&D*) yang terbatas pada tiga-D dari lima-D pengembangan yaitu *define, design, demonstrate, develop, dan delivery* (Cennamo & Kalk, 2005:6). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, observasi, dan tes. Teknik analisis yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini sejumlah 27 siswa kelas X TKK SMKN 3 Boyolangu dan unit analisisnya meliputi perangkat pembelajaran yang terdiri atas silabus, RPP, LKS, LP, dan *handout*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa a) perangkat pembelajaran berbasis karakter yang dikembangkan menunjukkan kriteria layak digunakan untuk proses pembelajaran, b) keterlaksanaan proses pembelajaran pada penerapan perangkat pembelajaran berbasis karakter baik pada kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, maupun kegiatan penutup pada pertemuan ke-1 hingga pertemuan ke-3 menunjukkan kriteria baik, dan c) tingkat keberhasilan belajar siswa pada ranah kognitif menunjukkan rata-rata ketuntasan belajar individu sebesar 83,8%; pada ranah psikomotor rata-rata ketuntasan belajar individu sebesar 79,3%; pada ranah afektif untuk perilaku karakter kerjasama menunjukkan peningkatan sebesar 77,8% di pertemuan ke-2 dan 96,3% di pertemuan ke-3, perilaku karakter disiplin menunjukkan peningkatan sebesar 85,2% di pertemuan ke-2 dan 92,6% di pertemuan ke-3, perilaku karakter jujur menunjukkan peningkatan sebesar 81,5% di pertemuan ke-2 dan 89,3% di pertemuan ke-3.

Kata kunci: *Pengembangan perangkat pembelajaran, berbasis karakter*

Abstract

Products learning device at 3rd Boyolangu state vocational school there are some important aspect like syllabis, lesson plans, worksheets, and assessment sheets that haven't integrate the character education yet. Therefore, it's necessary to improve the learning device which can grow and teach the student's character. This study intend to know a) the properness of the learning device based on character which has been developed, b) the materialized of learning process in learning device application that has been develop too, and c) the success rate of student's that apply the method of learning device based on character.

This study is an research and development (*R&D*) are limited to three-D of the five-D development that define, design, demonstrate, develop, and delivery (Cennamo & Kalk, 2005:6). The data collection techniques used are documentation, observation, and testing. The analysis technique used is descriptive quantitative. The subjects in this research were 27 students of 1st grade wooden construction technique of 3rd Boyolangu State vocational school and analysis unit includes learning device there are some important aspect like syllabis, lesson plans, worksheets, assessment sheets, and handout.

The results of this study indicate that a) the learning device based on character of the basic competencies described that some of the building shows the possibility to use for learning process, b) the materialize of learning process on learning device based with character such as introduction, core activities, event the close activities at 1st meetings until the 3rd meeting shows the good criteria, c) the level of student's successness that learned in the cognitive domains showed the average passing grade of 83.8%; the psychomotor domain showed an average passing grade of 79.3%; the affective domain for cooperative character behavior showed an increase of 77.8% in the 2nd meeting and 96.3% in the 3rd meeting, for disciplinary character showed an increase of 85.2% in the 2nd meeting and 92.6% in the 3rd meeting, for honest character behavior showed an increase of 81.5% in the 2nd meeting and by 89.3% in the 3rd meeting.

Keywords: *Development of learning device, based on character*

PENDAHULUAN

Pembentukan karakter merupakan salah satu tujuan pendidikan nasional. Pasal 1 UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa di antara tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian dan akhlak mulia. Pengintegrasian pendidikan karakter dalam perencanaan maupun pelaksanaan proses pembelajaran, menuntut semua pelaksana pendidikan di Indonesia memiliki kepedulian yang tinggi akan masalah moral atau karakter.

Salah satu upaya dalam pembinaan karakter yang tersurat di atas adalah seorang guru harus mampu merancang proses pembelajaran di kelas karena kegiatan utama dalam pendidikan formal adalah menyelenggarakan proses pembelajaran. Seorang guru diharapkan dapat menyelesaikan terlebih dahulu rancangan proses pembelajaran yang berupa perangkat pembelajaran sebelum ia menyelenggarakan proses kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan, perangkat pembelajaran berperan penting dalam menunjang kelancaran suatu kegiatan pembelajaran yang ada pada kurikulum.

Pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan (DKK) dalam pelaksanaannya di sekolah tak bisa lepas dari masalah yang ada di dalamnya. Permasalahan tersebut diantaranya adalah cara penyajian materi pelajaran atau suasana pembelajaran yang dilaksanakan, dan alat penilaian yang digunakan. Oleh karena itu, dalam meningkatkan mutu

pendidikan yaitu hasil belajar DKK sekiranya perlu diupayakan pula peningkatan mutu dari proses pembelajaran itu sendiri. Mutu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat sarana penunjang seperti perangkat pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang digunakan. Hal ini dilakukan agar peserta didik dapat belajar secara aktif, selain itu juga agar pengelolaan pembelajaran dan penilaian dilakukan secara baik oleh guru sesuai dengan hasil penelitian bahwa pengembangan perangkat pembelajaran biologi bermuatan pendidikan karakter dengan *setting guided inquiry* telah berhasil meningkatkan karakter positif siswa (Kurnia, 2012:82).

Berdasarkan hasil observasi lapangan di SMKN 3 Boyolangu Tulungagung yang telah dilakukan pada saat studi awal di tempat penelitian, diperoleh hasil bahwa kenyataan di lapangan menunjukkan sebagian besar pembelajaran DKK yang dilakukan masih berjalan secara konvensional yaitu proses pembelajaran masih berpusat pada guru dengan tingkat keberhasilan belajar siswa rata-rata 52%. Selain hal di atas, pengintegrasian pendidikan karakter pada setiap pembelajaran sudah dilatihkan namun pelaksanaannya belum optimal. Hal ini dibuktikan dengan adanya sebagian besar guru di sana belum menghasilkan produk perangkat pembelajaran yang mengintegrasikan pendidikan berkarakter secara *by design* dari silabus, Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS), dan lembar penilaian karakter.

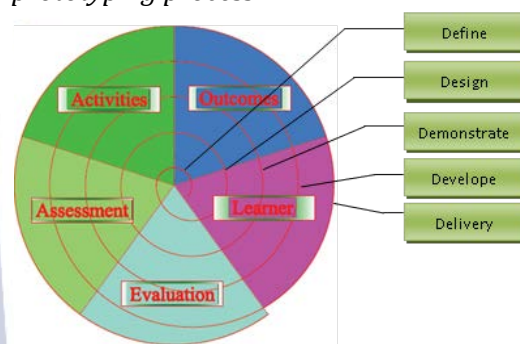
PERANGKAT PEMBELAJARAN

Perangkat yang dipergunakan dalam proses pembelajaran disebut dengan perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang diperlukan dalam mengelola proses belajar mengajar dapat berupa: Silabus, RPP, LKS, Instrumen Evaluasi atau Tes Hasil Belajar (THB), media pembelajaran, serta buku ajar siswa (Ibrahim, 2003:3). Rancangan pembelajaran merupakan obyek yang sangat menarik untuk dikembangkan dalam rangka mencari alternatif baru pembelajaran. Beberapa alternatif desain diperlukan untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Berbagai tipe model pengembangan produk pengajaran pada umumnya berpendekatan linier dan proses pengembangannya berlangsung tahap demi tahap secara kausal (Suparman, 2001:34).

Proses pengembangan suatu produk dalam kenyataannya akan selalu memperhatikan berbagai macam elemen pendukung maupun unsur-unsurnya sehingga akan terjadi suatu proses yang berkelanjutan. Beranjak dari pertimbangan pendekatan sistem bahwa pengembangan penilaian tidak akan terlepas dari konteks pengelolaan maupun pengorganisasian belajar, maka dipilih model spiral sebagaimana yang direferensikan oleh Cennamo dan Kalk. Menurut Cennamo dan Kalk (2005:6) model spiral ini dikenal dengan 5 (lima) fase pengembangan yakni: (1) *define*, (2) *design*, (3) *demonstrate*, (4) *develope*, (5) *delivery*.

Kegiatan pengembangan perangkat akan dimulai dari fase *define* (yang merupakan titik awal kegiatan), menuju keluar ke arah fase-fase *design*, *demonstrate*, *develope*, dan *delivery* yang dalam prosesnya berlangsung secara spiral dan melibatkan pihak-pihak calon pengguna, ahli dari bidang yang dikembangkan (*subject matter experts*), dan siswa. Pengembangan pada setiap fase akan selalu memperhatikan unsur-

unsur pembelajaran yakni siswa (*learner*), hasil (*outcomes*), aktivitas (*activities*), penilaian (*assessment*) dan evaluasi (*evaluation*). Proses pengembangan akan berlangsung mengikuti gerak secara siklus yang berulang (*iterative cycles*) dari visi definisi yang samar menuju ke arah produk yang konkrit yang teruji efektivitasnya, sebagaimana yang direferensikan oleh Dorsey, Goodrum, & Schwen, 1997 (Cennamo & Kalk, 2005:7) yang dikenal dengan "*the rapid prototyping process*".



Gambar 1. Lima fase rancangan pembelajaran model spiral (diadaptasi dari Cennamo & Kalk, 2005:6)

Keterangan:

- Menunjukkan fase-fase pengembangan
- - -> Menunjukkan arah proses pengembangan

Fase-fase pengembangan pada gambar di atas akan selalu bolak-balik berhadapan ulang dengan elemen-elemen penting rancangan pembelajaran yaitu siswa, hasil, kegiatan belajar, penilaian dan evaluasi.

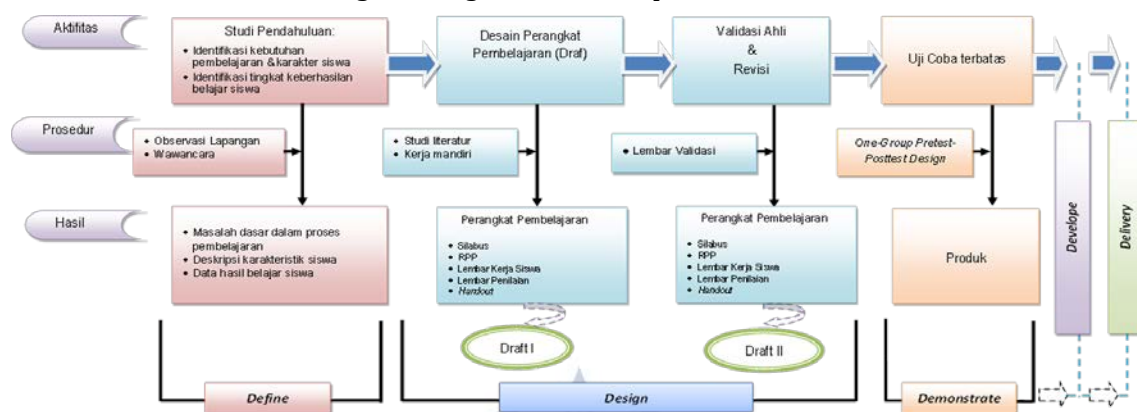
METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan perangkat pembelajaran berbasis karakter pada mata diklat DKK kompetensi dasar mendeskripsikan bagian-bagian bangunan gedung. Jenis metode penelitian yang digunakan adalah *research and development/ R&D*.

Metode penelitian tersebut digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini

berupa perangkat pembelajaran yang terdiri atas silabus, RPP, LKS, Lembar Penilaian, dan *handout*. Langkah-langkah

yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan perangkat pembelajaran seperti Gambar dibawah ini.



Gambar 2. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan Perangkat Pembelajaran 5-D model (diadaptasi dari Cennamo dan Kalk, 2005)

Berdasarkan pada Gambar 2 di atas, langkah-langkah yang dilakukan dalam pengembangan perangkat pembelajaran terdiri atas:

1. Tahap *Define*

Tahap *define* merupakan tahap yang bertujuan untuk menentukan ruang lingkup kegiatan pengembangan berupa identifikasi karakteristik dan kebutuhan siswa, spesifikasi tujuan, patok duga keberhasilan, produk akhir, strategi pengujian efektivitas program dan produk.

2. Tahap *Design*

Tahap *design* merupakan tahap yang bertujuan untuk merancang komponen dasar perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan di antaranya Silabus, RPP, LKS, Lembar Penilaian, dan *handout*. Pada tahap ini, terdapat penilaian ahli (*expert appraisal*) terhadap perangkat pembelajaran agar memperoleh saran-saran demi perbaikan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Saran ini dapat diperoleh dari ahli yang berkompeten yang disebut dengan validator, sehingga dihasilkan perangkat pembelajaran yang tepat, efektif, dan dapat digunakan.

Tahap proses perancangan meliputi penyusunan silabus, RPP, LKS, lembar penilaian, *handout*, dan penyusunan lembar validasi perangkat pembelajaran.

3. Tahap *Demonstrate*

Tujuan utama dari tahap ini adalah mengembangkan spesifikasi rancangan pembelajaran dan memantapkan kualitas produk awal perangkat pembelajaran. Pada tahap ini, terdapat ujicoba produk secara terbatas yang merupakan tahap implementasi dari rancangan perangkat pembelajaran yang sudah divalidasi dan direvisi pada siswa kelas X TKK SMKN 3 Boyolangu Tahun Ajaran 2012/2013.

Subjek dalam penelitian dan pengembangan perangkat pembelajaran berbasis karakter ini adalah siswa kelas X TKK SMKN 3 Boyolangu Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013 sedangkan, Unit analisis dalam penelitian meliputi perangkat pembelajaran yang terdiri atas Silabus, RPP, LKS, Lembar penilaian, dan *handout*.

Teknik pengumpulan data meliputi:

1. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang kelengkapan perangkat mengajar dan mengumpulkan data-data dari hasil validasi perangkat pembelajaran yang meliputi Silabus, RPP, LKS, Lembar Penilaian (LP), dan *handout* yang sesuai dengan kisi-kisi validasi perangkat pembelajaran.

2. Observasi

Data yang diobservasi dalam penelitian ini adalah data tentang keterlaksanaan RPP dalam proses

pembelajaran yang direkam dengan menggunakan instrumen keterlaksanaan proses pembelajaran. Data diambil melalui pengamatan yang dilakukan oleh *observer* dengan mengisi instrumen keterlaksanaan proses pembelajaran.

3. Tes

Tes diberikan pada saat *pretest-posttest* yaitu di awal dan akhir proses pembelajaran. Hasil tes pada ranah kognitif kemudian dianalisis sebagai tolok ukur tingkat keberhasilan belajar siswa sebelum dan setelah diberi perlakuan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kuantitatif yang mengacu pada kriteria skor menurut Azwar (1998:163) yang dapat dirinci seperti pada Tabel di bawah ini.

Tabel 1. Kriteria Skor Rata-Rata

Skor Rata-Rata	Kriteria
$(M + 1,5 \text{ SB}) < X$	Sangat Baik Sekali
$(M + 0,5 \text{ SB}) < X \leq (M + 1,5 \text{ SB})$	Sangat Baik
$(M - 0,5 \text{ SB}) < X \leq (M + 0,5 \text{ SB})$	Baik
$(M - 1,5 \text{ SB}) < X \leq (M - 0,5 \text{ SB})$	Cukup Baik
$X \leq (M - 1,5 \text{ SB})$	Tidak Baik

(Azwar, 1998 : 163)

Analisis keterlaksanaan proses pembelajaran didasarkan pada hasil pengamatan *observer* terhadap keterlaksanaan langkah-langkah proses pembelajaran model kooperatif tipe *Group Investigation* yang tercantum dalam RPP. Setelah data diperoleh melalui teknik observasi, maka data tersebut dapat dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif seperti yang tercantum pada teknik analisis data di atas.

Analisis terhadap hasil belajar siswa didasarkan pada tes evaluasi di akhir pembelajaran. Tes hasil belajar ini digunakan untuk mengetahui seberapa jauh tingkat keberhasilan belajar siswa dalam mencapai ketuntasan kompetensi dasar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan perangkat pembelajaran terdiri atas hasil dari fase *define*, *design*, dan *demonstrate*. Hal ini dikarenakan bahwa dalam penelitian ini hanya mengadaptasi sampai pada *3-D* dari lima fase pengembangan yang ada. Deskripsi dari hasil pengembangan perangkat pembelajaran tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

Hasil dari fase *define* yang merupakan titik awal kegiatan pengembangan berupa hasil studi pendahuluan di tempat penelitian. Hasil studi pendahuluan tersebut terdiri atas ruang lingkup kegiatan pengembangan yang berupa hasil identifikasi kebutuhan pembelajaran siswa dan karakteristik siswa. Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SMKN 3 Boyolangu, diperoleh hasil bahwa kenyataan di lapangan menunjukkan sebagian besar pembelajaran mata DKK yang dilakukan masih berjalan secara konvensional yaitu proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dengan tingkat keberhasilan belajar siswa rata-rata 52% sehingga dalam hal ini, dibutuhkan perangkat pembelajaran yang dalam pelaksanaannya diharapkan mampu memusatkan pada keterlibatan siswa secara aktif.

Hasil dari kegiatan pengembangan pada fase *design* dapat dijelaskan sebagai berikut. a) Produk *Design* (Draft I), kegiatan pengembangan yang menggunakan prosedur studi literatur dan kerja mandiri ini, dihasilkan produk berupa dokumen rancangan perangkat pembelajaran dan penilaian evaluasi di antaranya Silabus, RPP, LKS, LP, dan *handout*, b) Validasi Draft I, hasil penilaian dokumen rancangan perangkat pembelajaran dan penilaian evaluasi yang meliputi silabus, RPP, LKS, LP, dan *handout* diperoleh melalui validasi 1 dosen ahli dan 2 praktisi untuk memberikan penilaian layak atau tidaknya perangkat pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi ahli,

perangkat pembelajaran berbasis karakter dalam penelitian ini yang meliputi silabus, RPP, LKS, LP, dan *handout* dikatakan layak digunakan, maka perangkat pembelajaran ini bisa diimplementasikan dalam pelaksanaan proses pembelajaran, c) Produk *Design* dan Revisi (Draft II), kegiatan pengembangan yang menggunakan prosedur studi literatur dan kerja mandiri ini, dihasilkan produk berupa dokumen perangkat pembelajaran dan penilaian evaluasi di antaranya Silabus, RPP, LKS, LP, dan *handout* yang sudah melalui tahap perbaikan/revisi sesuai saran dari ahli/validator. Produk dari kegiatan inilah yang akan digunakan pada fase pengembangan berikutnya yaitu fase *demonstrate*.

Hasil pengembangan dari fase *demonstrate* berupa produk perangkat pembelajaran meliputi Silabus, RPP, LKS, LP, dan *handout* yang sudah melalui tahap validasi ahli dan validasi empiris dengan diujicobakan secara terbatas pada siswa kelas X TKK SMKN 3 Boyolangu Tulungagung. Berdasarkan hasil validasi empiris, perangkat pembelajaran berbasis karakter dalam penelitian ini yang meliputi silabus, RPP, LKS, LP, dan *handout* yang telah dikembangkan layak digunakan dan dapat diimplementasikan dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

2. Hasil Analisis Keterlaksanaan Proses Pembelajaran

Hasil analisis keterlaksanaan proses pembelajaran pada penerapan perangkat pembelajaran berbasis karakter baik kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, maupun kegiatan penutup pada pertemuan ke-1 hingga pertemuan ke-3 menunjukkan kriteria baik.

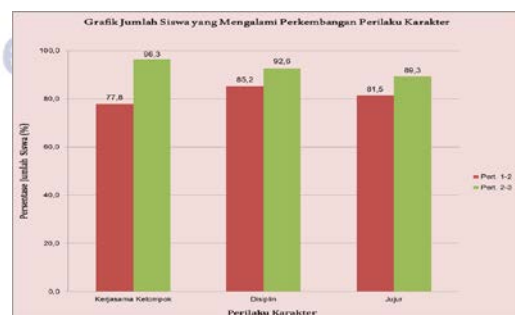
3. Hasil Analisis Tes Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa didasarkan pada tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah psikomotor, dan ranah afektif selama proses pembelajaran. Tes hasil belajar ini digunakan untuk mengetahui seberapa jauh tingkat keberhasilan belajar siswa dalam mencapai ketuntasan kompetensi dasar.

Hasil belajar siswa pada ranah kognitif terdiri atas nilai pretest dan posttest yang diberikan di awal dan akhir proses pembelajaran. Tingkat keberhasilan belajar siswa dengan diterapkannya perangkat pembelajaran berbasis karakter tersebut rata-rata mencapai ketuntasan belajar individu sebesar 83,8% dengan nilai tertinggi 96,7 dan nilai terendah 73,3.

Hasil belajar siswa pada ranah psikomotor merupakan hasil pencapaian siswa terhadap suatu kompetensi dasar yang diukur mencakup keterampilan siswa terhadap kompetensi tersebut. Tingkat keberhasilan belajar siswa pada ranah psikomotor dengan diterapkannya perangkat pembelajaran berbasis karakter tersebut rata-rata mencapai ketuntasan belajar individu sebesar 79,3% dengan nilai tertinggi 84,0 dan nilai terendah 74,3.

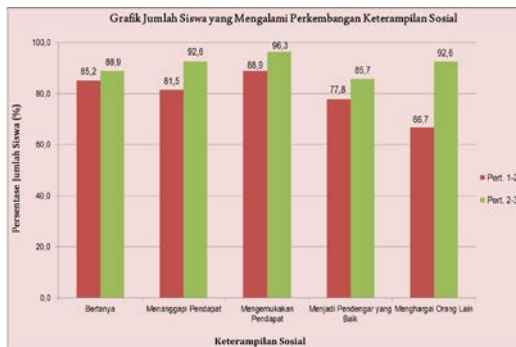
Hasil belajar siswa pada ranah afektif merupakan hasil pencapaian siswa terhadap suatu kompetensi dasar yang diukur meliputi karakter pribadi siswa dan keterampilan siswa dalam kehidupan sosial di sekolah yang diharapkan ada selama dan setelah proses pembelajaran berlangsung. Jumlah siswa yang mengalami perkembangan dari setiap pertemuan pada ranah afektif baik perilaku karakter maupun keterampilan sosial, secara umum dapat digambarkan sesuai Grafik di bawah ini.



Gambar 3. Jumlah Siswa yang Mengalami Perkembangan perilaku karakter

Berdasarkan pada Gambar 3 di atas, diketahui bahwa jumlah siswa yang mengalami perkembangan perilaku karakter yang meliputi kerjasama

kelompok, disiplin, dan jujur dari tiap pertemuan menunjukkan peningkatan dengan diterapkannya perangkat pembelajaran berbasis karakter.

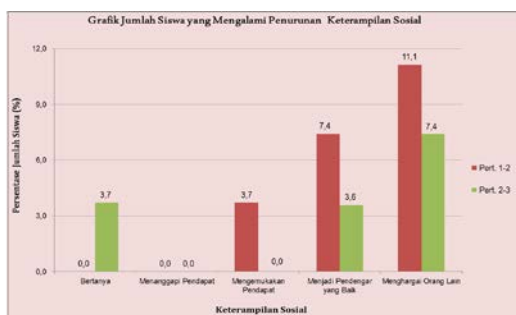


Gambar 4. Jumlah Siswa yang Mengalami Perkembangan Ketramp. Sosial

Berdasarkan pada Gambar 4 di atas, diketahui bahwa jumlah siswa yang mengalami perkembangan keterampilan sosial yang meliputi bertanya, menanggapi pendapat orang lain, mengemukakan pendapat, menjadi pendengar yang baik, dan menghargai orang lain dari tiap pertemuan menunjukkan peningkatan dengan diterapkannya perangkat pembelajaran berbasis karakter.

Hal ini menunjukkan bahwa menerapkan perangkat pembelajaran yang mengintegrasikan pendidikan karakter dengan model kooperatif tipe GI dalam proses pembelajaran, siswa akan lebih terlatih dalam menumbuhkan & mengembangkan perilaku karakter dan keterampilan sosial.

Namun, di sisi lain juga ada beberapa siswa yang tidak mengalami perkembangan positif khususnya pada keterampilan sosial, seperti yang ditunjukkan oleh Gambar di bawah ini.



Gambar 5. Jumlah Siswa yang Mengalami Penurunan Keterampilan Sosial

Berdasarkan pada Gambar 5 di atas, diketahui bahwa terdapat beberapa siswa pada keterampilan sosial yang meliputi bertanya, mengemukakan pendapat, menjadi pendengar yang baik, dan menghargai orang lain dari tiap pertemuan masih menunjukkan penurunan. Kondisi ini ditunjukkan pada saat proses pembelajaran, siswa yang mulanya sering bertanya pada pertemuan ke-1 dan ke-2 mengalami penurunan frekuensi bertanya dan berpendapat, kurang memperhatikan pada saat presentasi dan penjelasan materi, dan tak acuh terhadap proses pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis karakter pada kompetensi dasar mendeskripsikan bagian-bagian bangunan gedung siswa kelas X TKK SMKN 3 Boyolangu Tulungagung yang terdiri atas Silabus, RPP, LKS, Lembar Penilaian, dan *Handout* menunjukkan kriteria layak digunakan untuk proses pembelajaran.
2. Keterlaksanaan proses pembelajaran pada penerapan perangkat pembelajaran berbasis karakter pada kompetensi dasar mendeskripsikan bagian-bagian bangunan gedung siswa kelas X TKK SMKN 3 Boyolangu Tulungagung baik pada kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, maupun kegiatan penutup pada pertemuan ke-1 hingga pertemuan ke-3 menunjukkan kriteria baik.
3. Tingkat keberhasilan belajar siswa dengan diterapkannya perangkat pembelajaran berbasis karakter pada kompetensi dasar mendeskripsikan bagian-bagian bangunan gedung siswa kelas X TKK SMKN 3 Boyolangu Tulungagung pada ranah kognitif menunjukkan rata-rata ketuntasan belajar individu sebesar 83,8%; pada ranah psikomotor menunjukkan rata-

rata ketuntasan belajar individu sebesar 79,3%; pada ranah afektif untuk perilaku karakter kerjasama menunjukkan peningkatan sebesar 77,8% di pertemuan ke-2 dan 96,3% di pertemuan ke-3, untuk perilaku karakter disiplin menunjukkan peningkatan sebesar 85,2% di pertemuan ke-2 dan 92,6% di pertemuan ke-3, untuk perilaku karakter jujur menunjukkan peningkatan sebesar 81,5% di pertemuan ke-2 dan 89,3% di pertemuan ke-3.

Adapun saran yang diberikan untuk pengembangan perangkat pembelajaran berbasis karakter selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Desain perangkat pembelajaran sebaiknya direncanakan berdasarkan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa.
2. Pengelolaan kelas sebaiknya direncanakan dengan baik seperti mengatur waktu yang digunakan untuk diskusi dan sebagainya, mengingatkan kembali apa yang harus dilakukan siswa selama pembelajaran dan bersikap tegas sehingga mengurangi siswa yang tidak disiplin, bermain-main dan melakukan hal-hal yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan pembelajaran
3. Perlakuan terhadap siswa yang tidak menunjukkan peningkatan dalam penilaian afektif, kognitif, dan psikomotor sebaiknya sudah ada dalam perencanaan pembelajaran. Seperti contoh, pendidik melakukan pendekatan secara personal terhadap siswa yang tidak menunjukkan peningkatan dalam penilaian afektif dengan cara membicarakan atau mencari solusi masalah yang sedang dihadapi siswa dan memberikan pengertian kepada siswa untuk meningkatkan kesadaran diri akan pentingnya perilaku karakter dan keterampilan sosial di masa dewasanya kelak. Sedangkan untuk siswa yang tidak menunjukkan

peningkatan dalam penilaian kognitif dan psikomotor, sebaiknya pendidik melakukan remedial atau pengayaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, Saifuddin. 1998. *Test Prestasi : Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset .
- Cennamo, K. And Kalk, D. 2005. *Real World Instructional Design*. Canada: Thomson Learning, Inc.
- Ibrahim, M. 2002. *Pelatihan Terintegrasi Berbasis Kompetensi Guru Mata Pelajaran Biologi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Kurnia, W. 2012. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Biologi Bermuatan Pendidikan Karakter dengan Setting Guided Inquiry di SMPN 2 Jombang*. Skripsi tidak dipublikasikan. Surabaya: Unesa.
- Suparman, Atwi. 2001. *Desain Instruksional*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional.